UÍA DE REFERENCIA
E SOUL REAVER

Gratis con el número 9 de PlayStation Trucos Magazine

ODAS LAS PISTAS!
omina lo mejor
e ambos mundos

CLUYENDO...
opinión de PSM
guía completa del
ego
das las porciones de
lud
dos los diamantes
y más!

¡GRATIS!
68
páginas

GUÍA DE REFERENCIA DE SOUL REAVER

Edita: **MC Ediciones S.A.**
Redacción edición española:
Estudi Digital S.L.

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Gratis con el número 9 de *PlayStation Trucos Magazine*

Depósito legal: B44967-98
Impreso en España - Printed in Spain



INTRODUCCIÓN

Si hablamos de juegos de aventura de acción, no se puede ser mucho mejor que Soul Reaver. ¿Qué otro juego te ofrece un personaje que devora las almas de los ingenuos lo suficientemente estúpidos para cruzarse en su camino? Hay que reconocer que ninguno.

Si te aventuras en este juego, vas a necesitar ayuda. De acuerdo que no se encuentra al nivel de exigente dificultad de Tomb Raider III, pero habrá sitios en los que quedarás atascado. Por ello, hemos recopilado una exhaustiva guía. Y por si fuera poco, hemos dividido el recorrido en apartados, para que puedas saltar directamente a la zona problemática sin arruinarte el resto del juego. También hemos separado el recorrido principal de la guía de Glifos. Si estuvieran los trucos para el primer juego de Kain sería magnífico... Pues fíjate, lo hemos hecho. ¡Fantástico!

Ahora permítenos guiarte a través de este mundo infernal, con la tranquilidad que da saber que no te dejaremos colgado en ningún momento. Y no te olvides de tener alguien a quien agarrarte, este juego a veces da un poco de miedo.



LA OPINIÓN DE... PLAYSTATION MAGACINE

Vaya, Tomb Raider con vampiros, ¿eh? Pues sí. Y no. Las comparaciones son inevitables, dado el tamaño del juego y la perspectiva en tercera persona, pero ahí es donde terminan las coincidencias. Tras la fórmula pistolas-más-interruptor-más-puerta de Tomb Raider, Soul Reaver te parecerá, sin duda, un bicho raro. Prepárate a ampliar tus horizontes. Esto es Tomb Raider 3... con las siguientes variaciones:

Número uno: No es una simple secuela. Vale, hubo un juego anterior de Crystal Dynamics llamado Legacy of Kain que emprendió su andadura en PlayStation hace un año y pico, pero era un macizo RPG de aspecto tirando a 16 bits y con una vista pseudo cenital al estilo de Alundra. Soul Reaver se come a su antepasado con patatas.

Número dos: No hay niveles. En lugar de avanzar a trancas y barrancas desde el principio al final de un cacho del juego, el mundo de Soul Reaver es un enorme mapa sin interrupciones. Echa a correr hacia el este y –siempre que superes los obstáculos de tu camino y no te bloquee un abismo o una montaña– media hora después aún estás corriendo. El juego efectúa este truco cargando el siguiente fragmento de escenario mientras juegas el actual. Pero eso no hace falta que lo sepas. Lo que necesitas saber es que Soul Reaver discurre como ningún otro título, con ocasionales secuencias de vídeo por toda interrupción, unas secuencias que usan el potente motor de juego para ahondar en la historia de traición infernal y maldades.

Número tres: Tu personaje no es una mujer, ni, para el caso, un hombre. El héroe del juego, Ralzeil, era uno de los cinco lugartenientes que dominaban el

mundo junto a Kain, el antihéroe del original. Ralzeil, sin embargo, cae en desgracia por atreverse a desarrollar alas y es arrojado al espeluznante mundo espectral. Allí, el Dios Mayor brinda a Raziel la oportunidad de volver a la realidad en pos de venganza.



Por desgracia, ha pasado una eternidad, y cuando Ralzeil vuelve descubre que el anterior mundo decadente y vampírico de Norgoth es un caótico montón de barracas. ¿Qué ha pasado? ¿Dónde están Kain y los demás lugartenientes? ¿Y qué hay del Dios Mayor? Hum... Número cuatro: No puedes morir. Entender esto es un pelín complicado. El mundo de Soul Reaver existe en dos planos espirituales: el plano material (la vida real, digamos) y el plano espectral (un maléfico universo alternativo con todos los elementos del plano material, pero de una forma retorcida y delirante). Dado que Raziel está más muerto que Tutankhamón, es una criatura del plano espectral. Por tanto, mientras está en el mundo material su energía va mermando poco a poco por el esfuerzo de manifestarse. A fin de permanecer en la realidad, debe matar a las criaturas malvadas, absorbiéndoles el alma para aumentar su fuerza. Cuando sufre daños en peleas u otros inconvenientes, es transportado al mundo espiritual, y aparece en el mismo lugar en que «falleció». Allí puede existir como fantasma con todos los demás demonios y continuar hasta cierto punto su aventura. No obstante, para llevar a cabo su misión como es debido, has de guiar a Ralzeil a un portal que lo llevará de vuelta al mundo material. Por otra parte, en caso de con-

seguir el hechizo necesario para el cambio de plano o «glyph» y tener la energía al máximo, puedes perpetrar este salto de regreso a la realidad cuando quieras.

Gracias a todo esto del cambio de planos, surge una serie de brillantes efectos secundarios en la juga-



bilidad. Para empezar, los dos planos tienen un aspecto bien distinto: el espectral es una versión literalmente retorcida y más oscura del material. Y, en lugar de limitarse a hacer un fundido en negro para pasar al otro plano, el juego transforma el escenario entre uno y otro plano ante tus ojos, en tiempo real. Edificios enormes se curvan y pierden su color, saltos antes imposibles devienen factibles al juntarse salientes rocosos, y el agua del mundo material se convierte en repugnantes charcos de gas verde.

Además, el tiempo se detiene en el mundo espectral, así que, si echas un bloque precipicio abajo, puedes cambiar de plano de inmediato y hallarlo suspendido en el aire, con lo que te sirve de escalón a un nivel superior.

A lo largo del juego se te invita a experimentar, a ir trasteando y ver qué pasa. Soul Reaver es como un enorme patio de recreo de otro mundo, repleto de bestias horripilantes y objetos irreales. Su ambientación imaginaria y sobrenatural constituye la excusa perfecta para incorporar en un único producto todas las ideas estrafalarias que los creadores del juego deben llevar años abrigando. El resultado es un juego que no se parece a ningún otro.

Número cinco: En Soul Reaver no hay armas. Bueno, sí, hay una. La poderosa espada Soul Reaver ha vuelto, y esta vez se la puede

potenciar con diferentes habilidades con sólo hundirla en el agua, fuego, piedra, luz solar, sonido y espíritu de varias forjas diseminadas por el juego. La espada potenciada puede lanzar bolas de fuego en plan proyectil y ondas explosivas que permiten deshacerse de enemigos lejanos. Además, a ciertos malos, como los jefes, que son el resto de los tenientes (o sea, los hermanos de Ralzeil) horriblemente deformados, es más fácil destruirlos con una espada retocada. Otras bestias puedes cargártelas lanzándolas al agua o a la luz diurna (son vampiros, claro). El divertido abanico de posibilidades para torturar y repartir muerte es casi ilimitado.

En lugar de emplear un inventario repleto de pistolas y similares –como en otros juegos–, Ralzeil usa objetos como lanzas y antorchas que encontrará tiradas por ahí para combatir a sus enemigos. Lo mejor de estos objetos es que se pueden arrojar (las lanzas llevan unas útiles aletas en un extremo para facilitar el vuelo dirigido) a los agresores distantes y recuperarlas luego para utilizarlas de nuevo. Con la práctica te conviertes en un maestro a la hora de descubrir estas armas, que esperan a que te hagas con ellas para ensartarlas en el tórax de cualquier demonio. La cómoda característica de orientación automática hace que Ralzeil mantenga en el punto de mira a su enemigo más cercano, y el combate, aunque simplista –sólo hay un botón de ataque, que reparte repetidos golpes y combos, más otro botón de «movimiento final» para un ataque mortífero especial–, tiene desde luego mucha más sustancia que los tiroteos con piloto automático de Lara. Tras despachar a la mitad de los malos de Tomb Raider 3 casi antes de haberlos visto, el combate cuerpo a cuerpo de Saul Reaver representa una experiencia de lucha bastante más emocionante.

Número seis: No es demasiado complicado. El extenso y abierto mundo de Soul Reaver, aún con sus enormes escenarios, está mucho más encauzado que la inmensa



libertad de Tomb Raider. Los caminos suelen llevar a salas en las que hay unas pocas salidas. Comparado con la desmedida complejidad de múltiples niveles e interruptores de TR, SR puede resultarte decepcionante de tan coordinado, o bien de una simplificación alentadora. Dependerá de si has invertido o no días enteros dando vueltas por ahí, preguntándote qué demonios hacer a continuación.

Tras tirarte de los pelos y arrojar el pad al suelo por la crueldad obvia de algunos de los puzzles de TR3, la naturaleza mimosa y conductora de la estructura de Soul Reaver –donde la complejidad viene dada por el flujo constante de nuevos hechizos y habilidades– es un soplo de aire fresco.

Dicho esto, SR casi se carga esta comunión cósmica por culpa de su horrible cámara. Giras y corres hacia una bestia y la cámara se desliza hacia atrás manteniéndote a ti en plano y sin darte el más mínimo indicio de hacia qué estás corriendo, por lo que controlar la cámara de manera manual acaba formando tanta parte del juego como desplazar a Ralzeil.



En cualquier caso, no verás ninguno de los equipos de guardas o manadas de lobos estilo Tomb Raider. Los malos vienen de dos en dos, a veces en trios, con lo que las peleas son divertidas sin ser nunca frenéticas.

Y la pregunta que esperas ver respondida: ¿Es Soul Reaver mejor que Tomb Raider 3? Bueno, la cosa está más que reñida, pero el tamaño y el magistral diseño de niveles Tomb Raider 3 resultan decisivos.

Si nunca has jugado a ninguno de los juegos, prueba primero con Tomb Raider, que proporciona el cimiento sobre el que se sustenta la casi subversiva jugabilidad de Soul Reaver. Éste, alternativa evidente a Tomb Raider, cambia casi todo lo que caracteriza al clásico de Core sin dejar de resultar, milagrosamente, igual de jugable y tener asimismo –hemos de decirlo– aún mejor aspecto. ¿Harto de Tomb Raider? juega a Soul Reaver.

LA HISTORIA

¿QUÉ SUCEDE AQUÍ?

Hace un milenio, Lord Kain estableció su capital sobre las ruinas de los Pilares de Nosgoth e inició su conquista del mundo. Su primer acto consistió en reclutar un equipo militar. Kain descendió al mundo infernal y atrapó seis almas; así nacieron sus lugartenientes, entre los cuales estaba yo, Raziel. A su vez, nosotros rondamos por la penumbra del purgatorio, reclutando a seis legiones de vampiros para saquear Nosgoth.

La destrucción de los principales reinos humanos era inevitable. En menos de un siglo, había domesticado a casi toda la humanidad. Quedaban algunos humanos en estado salvaje, dispersos por las tierras interiores, que aún se aferraban a su desesperada guerra santa para librar a Nosgoth del

«azote de los vampiros». Los toleraba. Conseguían que la existencia fuese más emocionante para los novatos.

Después de someter a todos los humanos, empezó nuestra verdadera tarea: dar forma a Nosgoth según nuestra propia voluntad. Los esclavos construyeron sobre los pilares un santuario digno de la nueva era, merecedor de nuestro oscuro renacimiento. Se construyeron vastos hornos para vomitar humo hacia el cielo, a fin de que la tierra quedase protegida del venenoso efecto del sol. El mundo jamás había conocido una edad de tanta belleza. Y, sin embargo, nos aburríamos.

Abandonamos los vampiros menores, los restos de las legiones, a sus intrigas. Nos divertían y daban un poco de emoción a una corte cada vez más insípida. Cuando una facción se enfrentaba a otra, apostábamos sobre el resultado. Ayudamos o frustramos conspiraciones a nuestro antojo. Constituíamos el Consejo y Lord Kain era nuestro único amo.

Raziel

Los humanos creen que hay un veneno en nuestra sangre que nos convierte en lo que somos. Estúpidos, la sangre sólo sirve para alimentar a los cuerpos en los que vivimos. Para crear un vampiro, hay que robar un alma del abismo a fin de reanimar el cadáver. Es el cuerpo el que exige el sacrificio de sangre; nuestras almas obtienen su energía del mundo inferior. A medida que maduramos, nuestros cuerpos terrenales evolucionaron hacia una forma más elevada. Asumimos los poderes y la nobleza de los Dioses Oscuros. Con cada cambio, los triviales asuntos de vampiros y humanos perdían más interés. Al final, Lord Kain nos llevó a un retiro distante y dejó las riñas de la corte para las tribus menores.

Kain siempre era el primero en evolucionar. Cuando experimentaba un nuevo don, uno de nosotros lo seguía, alrededor de una década después. Hasta que tuve la «audacia» de transformarme antes que mi amo. Mi don consistió en unas alas. Y por mi impertinencia, fui



condenado.

El Antiguo

Me arrojaron al vórtice infinito. Cuando me levantaron en el aire, pude ver la confusión en sus rostros. La emoción transitoria de algo nuevo. Después empezó el dolor. Calor abrasador, golpes, quemaduras, caída. Fue toda una nueva experiencia. Tiempo. No tengo la más remota idea de la duración de mi caída. Tan sólo sé que terminó y a través del dolor oí la voz. Al principio lo confundí con un mero eco de mi mente torturada, pero más adelante comprendí que era algo más. Algo primordial. Furioso.



Justo. Antiguo. El Antiguo me habló de creación, muerte, almas y hambre. Durante eones, se alimentó con las almas de Nosgoth. El imperio de Kain privó al Antiguo de su sustento. A lo largo de los siglos, su hambre creció y le atormentó.

Ahora sirvo a un nuevo amo. Es un amo exigente. Un amo que debe alimentarse, con almas.

LA GUÍA PASO A PASO

MUNDO INFERNAL

El Mundo infernal es una zona de entrenamiento, con mensajes en pantalla que te enseñan a controlar a Raziel. Te pide que realices tareas para volatilizar las puertas del Dios Antiguo a fin de continuar con el juego. Empiezas en la cámara del Dios Antiguo y en la zona contigua se encuentra la primera Puerta Warp. Aquí, a medida que avances, aprenderás a absorber almas y encontrar a los enemigos del mundo infernal. Pronto encontrarás el primer Portal entre Planos, para pasar al Plano Material y atacar a los primeros enemigos materiales. Después de derrotar a los primeros vampiros, mueve el bloque de piedra debajo del pasaje que se eleva en la pared izquierda, y utilízalo para saltar a suficiente altura para continuar. Cuando llegues al edificio de los Pilares, sigue a través del único corredor abierto hasta el acantilado donde se encuentra el



Vórtice. Escucha la voz en off y sigue el corredor hasta la zona del clan de Raziel, que se halla a la izquierda.

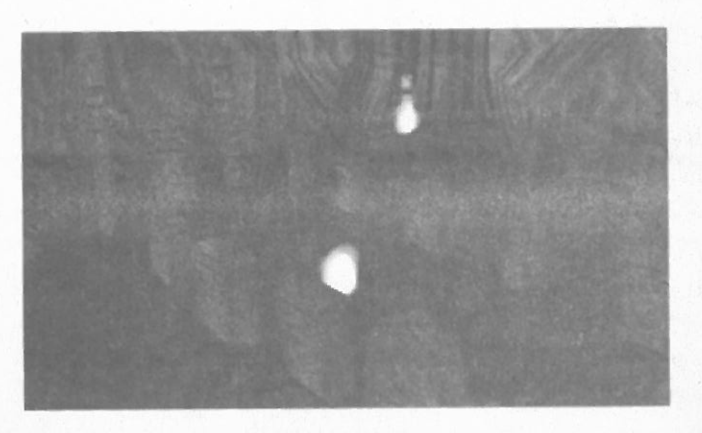
CLAN RAZIEL

Avanza por el corredor, cruza la primera puerta y lucha con los dos vampiros Dumahim para abrir la puerta cerrada. Crúzala, el portal de la derecha conduce a una Puerta Warp, mientras que el de la izquierda sigue adelante. Toma el corredor de la derecha y cruza la puerta siguiente. Encuentra la sala con la plataforma circular elevada, sube las escaleras y pulsa el conmutador que se encuentra arriba para bajar un puente levadizo. Cruza el puente y sigue el corredor hasta un patio exterior. Sube las escaleras para activar la escena de corte que introduce el siguiente clan de Vampiros, los Melchahim.

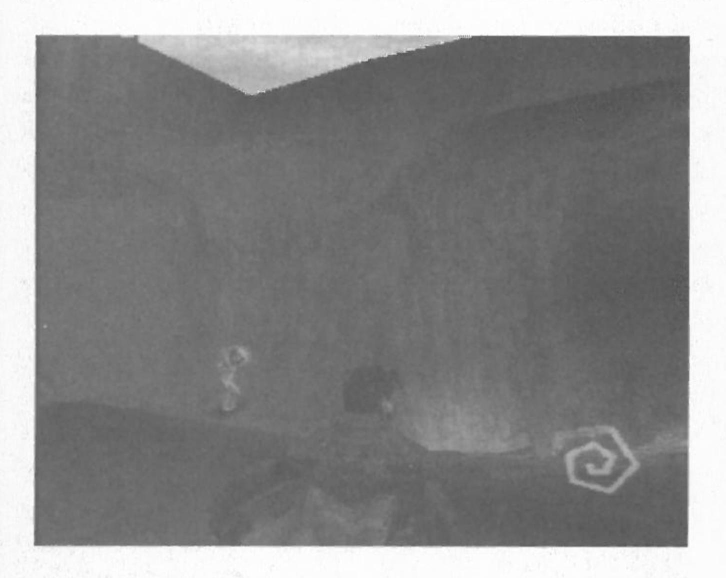
CLAN MELCHAHIM

Cruza el portal y sube por el cementerio. En la sala de la derecha, empuja un bloque de piedra a la izquierda para saltar hasta el corredor de ese lado. Sigue avanzando por el cementerio y puedes conti-





nuar por la pasarela o entrar en el edificio. Cruza el portal de la izquierda, baja por las escaleras en espiral y atraviesa la sala de la Puerta de Warp. El área siguiente se encuentra en el exterior, con una gran zona de agua. Salta de un pilar de piedra a otro para llegar al extremo opuesto del estanque y entrar en el portal.



Cruza esta cripta y sal por la puerta del otro extremo, baja por el corredor inclinado. Ve hasta una sala con una puerta a la derecha. Ponte de cara al extremo opuesto de la puerta, pasa al Plano Espectral y surgirán plataformas de la pared, de modo que Raziel pueda alcanzar la parte más elevada de esta sala. En la zona elevada de la sala, utiliza el Portal entre Planos para volver al Plano Material. Empuja el bloque pétreo de su agujero hacia la derecha para abrir la puerta allí situada y poder cruzarla. En la sala siguiente, salta y planea hasta una de las pequeñas plataformas en movimiento del lado derecho de la pared

izquierda. Súbete a la plataforma y dirígela hacia abajo. A continuación cruza hasta el extremo opuesto de la sala y saca el bloque de piedra de la pared. Empuja el bloque por encima del abismo del centro de la sala y colócalo en el agujero de la derecha de la puerta inferior. Cruza esta puerta, pasa al Plano Espectral y sube hasta la parte superior de la sala.

Cruza la pasarela donde estaba la puerta superior, salta hasta la viga que ese encuentra encima y planea hasta la plataforma que Raziel no utilizó antes para bajar. Ahora puedes saltar y deslizarte hasta la puerta del extremo opuesto de la sala. En esta sala en la que hay una puerta, mueve los dos bloques de piedra para que entren en sus agujeros respectivos de las paredes y la puerta se abrirá. Corre hacia arriba por el corredor inclinado hasta el exterior y empuja el bloque de piedra para que caiga por el acantilado. Salta hacia abajo, apila los dos bloques uno sobre el otro y empújalos contra la pared a la derecha del pilar situado en el punto más alejado de ese lado. Salta para subir sobre los bloques y después hasta el saliente que hay encima. Cruza el portal y sigue el pasaje hasta otra gran extensión de agua. Sigue el sendero que rodea el agua hacia la derecha y entra en el edificio que hay allí.

Sigue el largo corredor que sube hasta una gran sala. Crúzala hasta llegar al extremo opuesto, pulsa el conmutador de la pared para activar el ascensor y dirígelo hacia abajo. Cuando termine el descenso, sal del ascensor y sigue el pasillo de la izquierda o el de la derecha. Cruza la puerta del final de cualquiera de los dos corredores y entra en una gran sala con un puñado de engranajes. Pulsa el conmutador de la pared entre las puertas para unir los engranajes. Ahora cruza hasta el extremo opuesto de la sala y usa la palanca para activar los engranajes. Vuelve al ascensor, sube y pulsa el conmutador del suelo que se encuentra justo delante del ascensor para bajar la planta. Salta en el abismo recién creado y encuentra el agujero de la pared que no sea un

callejón sin salida. Sigue ese pasaje hasta que desemboque en una sala mayor. A continuación salta a la parte superior de esta sala y empuja los cuatro bloques encendidos para que entren en sus pistas y quemen las vigas de madera del techo. De este modo caerá la parte central del. Mueve los bloques a lo largo de sus pistas de modo que haya un bloque contra cada una de las cuatro esquinas del techo que acaba de caer. El suelo vuelve a bajar. Tú también debes bajar y seguir el pasillo que conduce a través de otra puerta abierta hasta la Sala del jefe Melchiah.

LOS PILARES

Al salir del área del clan Melchahim, oirás una voz en off que te ordena visitar a Kain. Vuelve al gran edificio con las banderas de los Clanes en la parte frontal, cerca del Vórtice; allí puedes encontrar a Kain. Utiliza la nueva habilidad de Cruzar barreras para atravesar la puerta del lado derecho del edificio. La puerta siguiente consta de

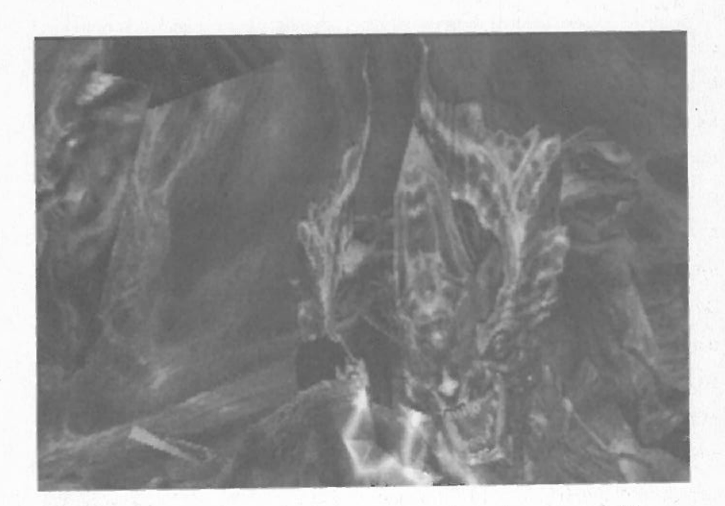


un puente sobre un foso de agua; derrota a los dos Ronins para abrir la puerta del extremo opuesto. Cruza el portal, gira a derecha o izquierda, sigue el pasadizo elegido hasta una puerta y pasa al Plano Espectral. Cruza la puerta y encuentra el portal a la sala de los Pilares. Aparecerá Kain: prepárate a luchar.

CATEDRAL SILENCIADA

CLAN ZEPHONIM

Márchate de los Pilares por donde viniste y vuelve a la zona de adiestramiento desde donde cruzaste el primer Portal entre Planos. Toma el corredor que lleva hasta una puerta



y crúzala desde el Plano Espectral. Sigue el camino hasta el foso de la Catedral. A tu derecha se encuentra el puente que conduce ha la puerta frontal. Dirige el Soul Reaver a la puerta para abrirla, pasa al Plano Espectral y cruza la puerta situada detrás del portal. Avanza hacia la derecha, utiliza el Portal entre Planos para volver al Plano Material, a continuación dirígete a la galería de la izquierda. Sigue esta galería y cruza la puerta siguiente desde el Plano Espectral. Ve todo recto a través de este patio hasta un Portal entre Planos de un nicho y pasa al Plano Material.

Vuelve a la puerta y allí encontrarás grandes escalones de plataforma que llevan a la izquierda de la puerta; sube por ellos hasta llegar sobre el techo. Gira a la derecha y planea hasta el umbral de la derecha. No sigas por este pasillo; planea hasta la plataforma de la azotea situada a la derecha. Salta y escala hasta la plataforma más elevada de la azotea conectada a la que se ha subido Raziel. Gira y planea hasta la entrada principal de la Catedral y entra en ella. Cruza el pasillo, déjate caer en una sala con el primer vampiro Zephonim y sube al otro lado de la sala. Continúa por

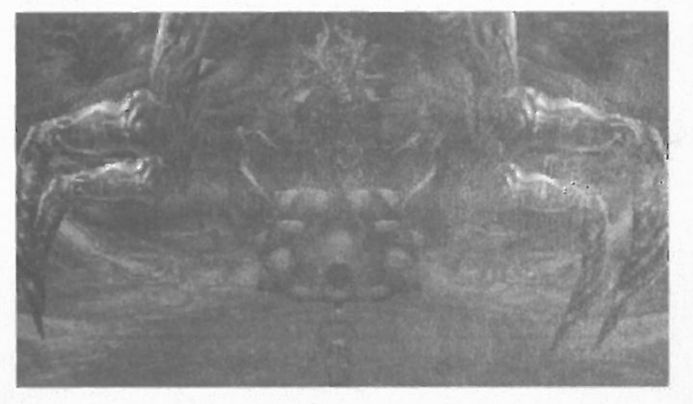
el pasaje siguiente hasta una gran sala con un foso central y tubos que salen del mismo en ramificaciones.

Pasa al Plano Espectral, sube por la tubería situada más a la izquierda hasta la plataforma con el Portal entre Planos y pasa al Plano Material. Salta a la plataforma que está justo encima y sigue las plataformas por la parte superior de la sala hasta llegar a un saliente cerca de un portal. Cruza el portal hacia la derecha a lo largo del saliente hasta un conmutador de la pared y actívalo. Sigue por la derecha más allá del conmutador, a través del portal situado al final del saliente y entra en el corredor. Sigue por el pasillo hasta llegar a una puerta y crúzala desde el Plano Espectral. Encuentra el Portal entre Planos en la esquina de la sala y vuelve al Plano Material. Utiliza los bloques de esta estancia para completar los cuadros de las paredes, cada bloque tiene un dibujo en un lado. Cuando hayas terminado saldrá

una plataforma del pasillo que has cruzado para llegar al conmutador.

Vuelve por la puerta, sube por el pasillo y baja por el corredor que cruzaste por primera vez en la sala principal. Al final encontrarás un conmutador en la pared. Actívalo y vuelve a la sala principal. Pisa todas las plataformas que han bajado con los conmutadores para girar en el aire en el foso de abajo. Salta al foso y extiende las alas de Raziel para flotar hacia arriba. En la parte superior del pozo, planea a través de la apertura más pequeña y elevada. Allí habrá una gran campana justo enfrente y un pasillo que conduce a la izquierda y a la derecha. Gira a la derecha y continúa hacia arriba hasta llegar a un portal situado a tu izquierda, crúzalo y acércate a una puerta. Pasa al Plano Espectral y cruza la puerta.

Encuentra el Portal entre Planos en la esquina de la sala y pasa al Plano Material. En esta estancia habrá tres nichos con tubos que sobresalen y seis bloques agujereados. Deberás colocar los bloques en los nichos de modo que formen un conducto con los tubos. A continuación sal de este recinto a través de la puerta, vuelve a la zona de la campana y baja por el pasillo opuesto al que estás ahora. Cruza el portal de la derecha hasta otra puerta, pasa al Plano Espectral y cruza el portal. En esta sala has de



utilizar el Portal entre Planos para volver al Plano Material y empujar los bloques apilados hasta el saliente donde estaba el Portal entre Planos. Salta hasta el saliente y haz caer los bloques para que ya no estén apilados. Este puzzle es muy similar al último y hay que colocar los bloques en los agujeros de las paredes para formar un conducto con los tubos de los agujeros. Después de terminar esta sala, vuelve a la campana. Haz sonar la campana, corre hasta el pozo de aire y planea directamente a través de la apertura del otro lado. Corre y entra en el pasadizo y repica la segunda campana. Entonces se romperá en pedazos un panel de vidrio elevado cerca de la sala del primer puzzle de bloques.

Vuelve al pasillo que conduce al primer puzzle de bloques y activa el conmutador de abajo situado en el tubo al lado de la pared. Entonces se abrirá una puerta sincronizada cerca de la segunda campana. Pasa al Plano Espectral para detener el tiempo, atraviesa el lugar donde estaba el panel de



vidrio y después por la puerta sincronizada. Cuando encuentres un Portal entre Planos más adelante, vuelve a esta sala y gira el tirador de la pared derecha para desbloquear la puerta. Cruza el portal por el que viniste y entra en una sala de alto techo. Camina por el tubo que conduce hacia arriba siguiendo las paredes hasta el pasillo que hay en la parte superior de la estancia. Sigue por el corredor hasta llegar a una grieta y gira a la izquierda. Este pasillo se bifurca a izquierda y derecha; los dos corredores conducen a una puerta roja. Pasa al Plano Espectral, cruza la puerta y vuelve al Plano Material con el Portal entre Planos del otro lado.

El pasillo se dividirá enseguida; gira a la izquierda en la primera esquina. Al final de este pasillo hay una sala con tres tapas sobre el suelo. La cámara efectuará un zoom exterior, abre las dos tapas que están más cerca de la cámara. Vuelve atrás hasta la bifurcación y toma el pasillo de la derecha. Llegarás a otra sala con tres tapas en el suelo y se repetirá el zoom. Abre las dos tapas que están más lejos de la cámara y vuelve a la puerta. Cruza la puerta desde el Plano Espectral y fíjate en los cuatro tiradores del suelo. Avanza por cualquiera de los pasillos hasta un Portal entre Planos, vuelve al Plano Material y retrocede hasta los cuatro tiradores. Sitúate al lado de cada tirador y gíralo para activar el alto pozo de aire que se encuentra detrás de los tiradores. Salta al pozo de aire y planea hacia arriba. Encontrarás dos tubos incompletos en las paredes, complétalos empujando los segmentos de tubo hasta colocarlos en su posición correcta. A continuación avanza por el pasillo que se encuentra en la parte superior del pozo.

Entra en la sala situada al final del pasillo, gira a la derecha y gira los dos tiradores del suelo situados delante de la pared de la derecha. De este modo se abrirá el portal situado en la parte elevada de la sala. Acuérdate de esta estancia y de los tres tubos que la cruzan desde el portal porque más adelante habrás de volver para enfrentar-



te a tu enemigo.

Utiliza las plataformas de las paredes para llegar al portal situado en la parte elevada de la estancia y adéntrate en él. Cruza la puerta situada al final de corredor y baja de un salto a la estancia siguiente. Utiliza el Portal entre Planos para pasar al Plano Material y girar el conmutador de rueda situado frente al Portal entre Planos. Sube por la escalera de tubos hasta el portal y entra en el pasaje. Cruza la puerta, entra en la sala siguiente y pasa al Plano Material. Sube por los tubos de las paredes hasta la parte superior de la sala y entra en el portal.

En la sala siguiente hay un conmutador de rueda y un bloque. Tira del bloque para separarlo de la pared (caerán algunas plataformas) y empújalo hasta situarlo debajo del conmutador de rueda. Activa este conmutador después de subir de pie sobre el bloque. A continuación utiliza las plataformas caídas donde estaba el bloque para llegar al portal situado encima. Cruza el portal y sigue por el pasillo hasta otra gran estancia con tubos en las paredes. Utiliza los tubos de las paredes para llegar al segmento vertical de tubo incompleto y empújalo para colocarlo de la manera correcta. Utiliza los tubos de las paredes para escalar más arriba, encuentra el conmutador de rueda de la pared y actívalo.

Llegó la hora de luchar con tu enemigo. Vuelve a la estancia con los tres tubos que sobresalen de la pared. Salta a los tubos y planea hacia arriba para llegar al corredor allí situado. Sigue el pasillo hasta tu enemigo (habrá una Puerta Warp a la derecha antes de llegar a la sala del enemigo).

TUMBA DE SERAFAN

Vuelve a los Pilares donde te enfrentaste a Kain la primera vez. Usa la capacidad de Escalar muros en el grueso pilar de piedra situado a la derecha de la entrada; desde allí alcanzarás el saliente que da la vuelta a todo el domo. Avanza hasta el portal y adéntrate en el pasaje para llegar a las dos puertas. Ambas

desembocan en el mismo patio exterior, entra en una de ellas y salta abajo cuando termine el pasillo. Sólo hay un pasaje para salir del patio, avanza hasta alcanzar la entrada a la Tumba de Serafan. A la izquierda hay unos acantilados que conducen a una Puerta Warp. Pasa al Plano Espectral y entra en la Tumba por la entrada principal. Baja por el pasillo hasta llegar a un callejón sin salida cerca de un Portal entre Planos. Vuelve al Plano Material, tira del bloque de piedra para sacarlo de la pared y Raziel entrará en la sala principal de la Tumba.

Tras derrotar al enemigo Morlock, usa el Proyectil de fuerza para disparar contra el bloque en un extremo de la estancia. Dispara otra vez y caerá, creando un portal. Entra en la sala contigua, gira a la izquierda y baja hasta el agua des-





pués de pasar al Plano Espectral. Avanza por el agua, el camino ascenderá y saldrá del agua. Avanza por esta senda hasta un Portal entre Planos situado sobre una plataforma en el agua de la que acaba de salir Raziel y pasa al Plano Material.

Salta por encima del agua, avanza hasta el muro de enfrente y escala la pared para llegar al saliente que hay encima. Cuando llegues arriba, gírate y planea hasta el pilar situado a la izquierda, sobre el agua. Utiliza el Proyectil de fuerza para hacer caer el bloque de piedra del pilar siguiente y planea hasta el mismo. A continuación planea hasta el saliente con un tramo de escaleras y entra por la puerta situada arriba del mismo. Gira a la derecha, sigue la galería hasta una puerta, pasa al Plano Espectral y crúzala. Sigue avanzando hasta llegar a una estancia donde hay una valla que rodea un bloque de piedra. Utiliza el Proyectil de fuerza empujar el bloque de piedra contra la pared opuesta, pasa al Plano Espectral y cruza la valla. Desde el bloque has de saltar hasta la apertura que hay encima y seguir por el pasaje hasta un saliente situada sobre el agua, donde encontrarás un bote. Es la hora de adentrarte en la Abadía

Sumergida.

Parece que no puedes avanzar más, por lo que debes pasar al Plano Espectral y el suelo se hundirá bajo tus pies. Después de caer, avanza por la puerta hasta una estancia con un estanque que rodea una plataforma cuadrada. Salta a la plataforma del centro y abalánzate contra el nicho con el Portal entre Planos a la izquierda, allí deberás volver al Plano Material. El mini jefe Morlock aparecerá en el centro de esta zona de combate.

LA ABADIA SUMERGIDA

CLAN RAHABIM

Planea hasta el bote flotante desde el saliente situado encima. Avanza hasta la parte más elevada (en el extremo de la derecha) y pasa al Plano Espectral. Salta hacia el saliente, entra en el pasaje que conduce a una estancia con dos puertas. La de la derecha llega hasta una Puerta de Warp, por lo tanto deberás utilizar la de la izquierda. Baja por el vestíbulo y utiliza el Soul Reaver para abrir las puertas dobles correderas. Deberás planear desde el saliente que se encuentra después de las puertas hasta el Pilar que emerge del agua, a la derecha. Sigue el agua alrededor del edificio central, hacia la derecha, saltando por los pilares y los salientes hasta llegar a un portal. Crúzalo y a continuación adéntrate en la puerta que hay detrás. Sigue el pasaje hasta una estancia con agua en el fondo. Avanza hasta el pasaje de enfrente y abre la puerta que encontrarás. Pasa a la puerta siguiente y crúzala. En la sala siguiente habrá un lecho de agua con pilares que emergen del mismo. Planea de pilar en pilar hasta el extremo opuesto de la estancia y cruza el umbral. Llegarás a otro portal, continúa y avanza por el corre-



dor hasta sumergirte en el agua. Llegarás a una sala submarina con el suelo a cuadros, gira a la derecha y sigue el muro hasta la esquina de la estancia. Hay que girar a la izquierda y localizar un pequeño saliente que sobresale más arriba en el muro. Salta hasta el saliente y después al que hay encima, justo fuera del agua. Utiliza el Portal entre Planos para volver al Plano Material y escalar el muro hasta el saliente situado más arriba. Gira y salta por encima del techo al extremo opuesto y entra por la puerta a la izquierda del último techo. Sigue el pasaje hasta una vidriera y rómpela con el Proyectil de fuerza. Una vez fuera, salta por los salientes de piedra hasta llegar al edificio circular en medio del agua. Ve a la derecha del edificio y planea hasta el campanario. Salta arriba y tira de la cadena para tañer la campana. Baja las escaleras circulares y ya abajo sube el siguiente tramo de escaleras para llegar a la sala de Rahab.

Después de derrotar a Rahab,



abandona el campanario y vuelve a la sala sumergida dentro de la Abadía con el suelo a cuadros. Ahora que puedes nadar, busca la puerta de madera a un lado de la plataforma circular y derríbala con el Proyectil de fuerza. Baja nadando por la escalera en espiral y cuando llegues abajo gira a la izquierda y sigue el muro de tu derecha. La salida se encuentra tres ventanas después de la apertura, hay un tramo de escaleras que lleva hacia abajo. Nada hasta una elevada estancia circular y sigue hasta la siguiente. Te encontrarás en una sala mayor con muchos nichos, encuentra el que te permita salir y entra en él. Llegarás a la estancia donde estaba el primer Espectro de vampiro, sube nadando por los escalones de la izquierda y saldrás del agua. Vuelve a los acantilados del Vórtice para entrar en la Villa de las Cenizas.

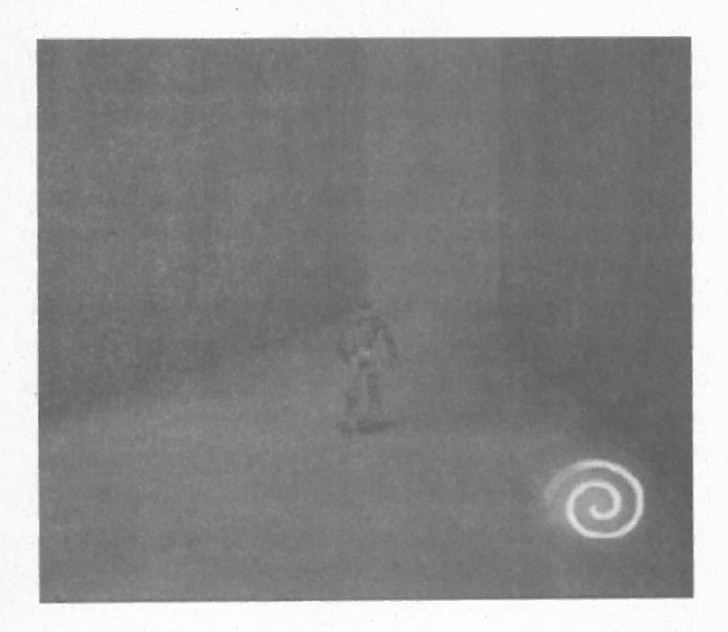
VILLA DE LAS CENIZAS

CLAN DUMAHIM

Avanza hasta el extremo del Vórtice y tírate al agua. Sal a la superficie y agáchate para tomar impulso, salir del agua y alcanzar el saliente que hay más arriba y antes no podías alcanzar. Sigue por el pasaje hasta alcanzar una zona exterior en la que está nevando. Avanza por las arcadas de piedra hasta llegar a un gran muro con un pilar que puede escalarse a la derecha. Sube hasta la cima del pilar y planea para llegar al extremo opuesto del cañón. Baja al patio y verás que te encuentras en la Villa de las Cenizas. Avanza hasta el primer grupo de puertas y crúzalas. En el patio siguiente, pasa al Plano Espectral y cruza la puerta. Sigue adelante, cruza la puerta siguiente y rodea el patio vallado para encontrar el Portal entre Planos que se encuentra en el extremo opuesto de la estancia.

Vuelve al Plano Material y ponte de cara al patio vallado. Utiliza el Proyectil de fuerza para empujar un bloque de piedra situado en la zona vallada hasta el extremo opuesto. A continuación pasa al Plano Espectral, cruza la valla para entrar





en el patio y avanza hasta el bloque. Salta encima y después hasta el saliente que hay más arriba. Una vez allí, vuelve al Plano Material gracias al Portal entre Planos que encontrarás. Avanza y déjate caer en el pasaje que hay debajo. Sigue por la galería hacia la izquierda hasta llegar a un callejón sin salida. Tira de un bloque para sacarlo del muro y colócalo debajo del saliente que se encuentra en la pared de la derecha. Salta desde el bloque hasta el saliente y planea cruzando el patio hasta la apertura del otro lado. Sigue por este corredor hasta una sala con dos piscinas de agua.

Salta a la plataforma que divide las piscinas y encuentra la manivela que hay a la derecha para vaciarlas de agua. Utiliza los bloques para hacer una pila de tres en el extremo opuesto de la sala con un solo bloque al lado. De este modo podrás llegar al saliente de la parte alta de la estancia. Avanza por el corredor siguiente hasta una gran sala con un horno. En un lado de la sala hay

un conmutador de rueda, gíralo para activar el gas. A continuación dirígete al otro lado de la estancia y utiliza el conmutador del suelo para encender el fuego. Se activará una escena de corte en la que se ve cómo se enciende el horno y se abren algunas puertas. Cruza la puerta que está justo detrás del conmutador de Fuego y avanza por el pasaje. Cuando llegues al final, empuja el bloque de piedra para que caiga del saliente y salta hacia abajo. Apila los dos bloques uno encima del otro y empújalos hasta el extremo opuesto de la estancia. Utiliza los bloques para saltar hasta el saliente que hay más arriba y avanza por el corredor.

Al final de este camino, pasa al Plano Espectral y la sala se modificará. Salta hasta el saliente de la izquierda y sigue los salientes hasta llegar a la parte más elevada de la sala y encontrar el Portal entre Planos. Vuelve al Plano Material y planea hasta el conmutador de la parte más elevada de la sala. Activa ese conmutador para abrir el portal inferior y salta hacia abajo.







Continúa por el pasaje hasta su bifurcación y gira a la derecha. Tira del bloque para sacarlo de la pared y muévelo hacia la derecha, hasta el pilar vallado. Usa el bloque para saltar por encima de la valla y dar una vuelta al pilar, de este modo se derribará la puerta que conduce hasta Dumah, el enemigo Dumahim.

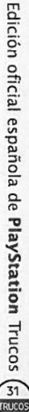
CUEVA DEL ORÁCULO

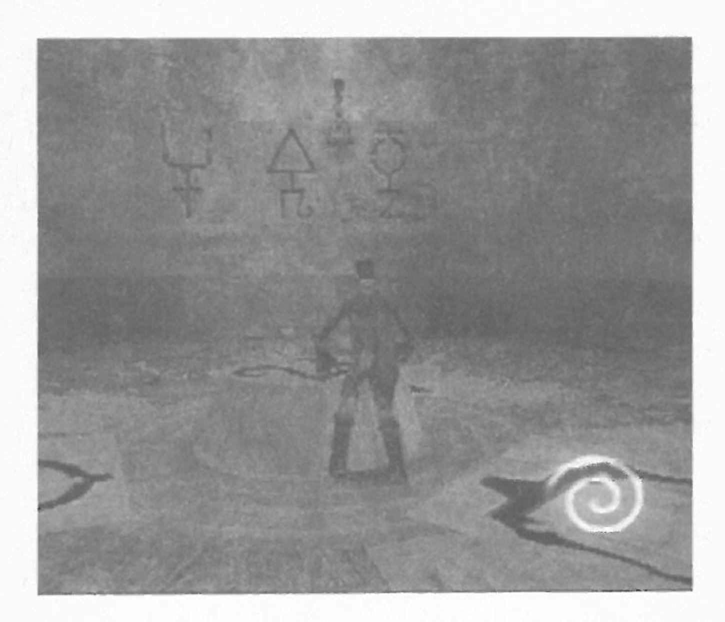
Vuelve al principio de la Villa de las Cenizas, sube por la puerta frontal y salta hacia abajo. Gira a la izquierda y sigue por el cañón hasta llegar a un reloj de sol. Utiliza la habilidad de Constricción en el reloj de sol para abrir el portal y entrar.

Sigue por el pasaje, encontrarás una galería lateral que conduce a una Puerta de Warp situada a la derecha, continúa hasta una sala con una gran puerta metálica. Pasa al Plano Espectral y se abrirá parte de la pared de la izquierda, quedará a la vista una sala con otro reloj de sol. Vuelve al Plano Material y utiliza la habilidad de Constricción en el reloj de sol. De este modo se abrirán las puertas laterales, crúzalas y gira a la derecha. Cruza la puerta desde el Plano Espectral.

El pasaje gira a la izquierda y allí encontrarás dos bloques de piedra en la pared, uno a cada lado, y un agujero adicional a la derecha. Saca el bloque de la izquierda y empújalo en la zona baja de la derecha. A continuación tira del otro bloque y colócalo en el agujero donde estaba el primer bloque. Vuelve al área donde estaba el reloj de sol y avanza por el pasillo contrario, cruzando la puerta. Recoge el bloque que colocaste en la zona más baja y súbelo hasta el agujero de la pared que tiene una Z encima.

Deberás volver al sitio donde





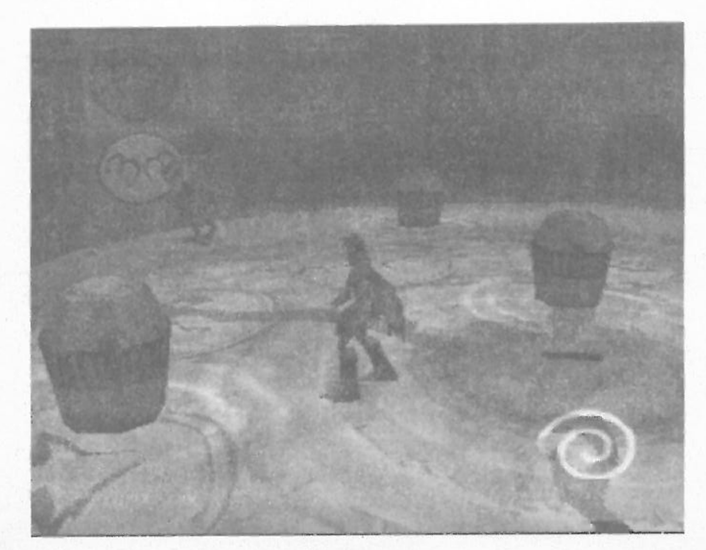
estaban los dos bloques en un principio. Saca el otro bloque y colócalo en el agujero del muro que tiene una O encima. Estas acciones abren la puerta principal que tiene el símbolo OZ sobre el marco, situada en la zona baja. Vuelve a la sala del reloj de arena, aplica la habilidad de Constricción al reloj de arena y cruza la puerta OZ. En la sala contigua, gira primero a la derecha, después a la izquierda y sigue por la galería hasta llegar a una puerta. Pasa la Plano Espectral para cruzarla. Continúa adelante y salta el acantilado, luego gira a la derecha. Salta al nicho de la derecha que tiene el Portal entre Planos y vuelve al Plano Material. Vuelve de un salto al acantilado y avanza hasta una sala en la que hay una gran puerta y dos bloques de piedra. Sitúa los bloques de piedra delante de sus respectivos agujeros en la pared y a continuación utiliza el Proyectil de fuerza para hacerlos entrar en los agujeros. Hecho esto se abrirá la puerta y podrás cruzar.

La sala siguiente consta de cuatro columnas que rodean un símbolo en forma de "9". Utiliza la habilidad de Constricción para girar todas las agujas blancas de las columnas hacia el símbolo "9" del suelo. De este modo se abrirá la puerta que lleva el mismo símbolo al principio de la Cueva del Oráculo. Baja por la trampilla y entra en la cámara del Oráculo.

Utiliza la habilidad de Constricción sobre la caldera situada en el centro de la estancia para modificar la sala y utilizar la puerta que aparecerá. Avanza por el pasaje hasta una sala con un reloj y dos conmutadores. Usa los conmutadores para mover las manecillas del reloj hasta que marquen las seis en

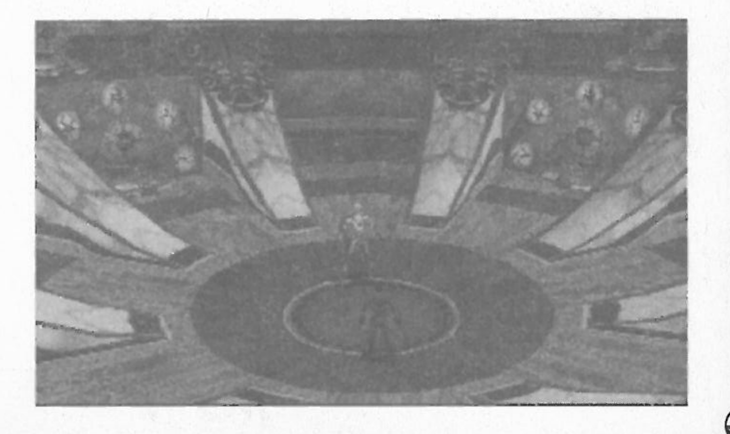


punto. A continuación, déjate caer por el agujero que hay debajo del reloj y entra en una sala con cuatro lentes coloreadas y una luz reflectante en el centro. Utiliza la habilidad de Constricción para girar las lentes a fin de que queden situadas sobre la plataforma que hay detrás de cada lente. Gira la lente azul y roja hacia el azul y la lente roja y verde hacia el verde. En el lado con las dos lentes en fila, gira una hacia el rojo y otra hacia el azul para crear el púrpura. Luego aplica tu habilidad de Constricción en la luz central hacia cada lente y se abrirá la puerta de la habitación. Cruza esta puerta y avanza hasta llegar a unas puertas dobles. Cruza las puertas y llegarás a la siguiente sala de puzzle, con un reloj en el suelo y tres tiradores coloreados. Observa los tres símbolos en círculos coloreados de los muros. Estos símbolos son iguales a los que hay en el reloj del suelo. Usa tu habilidad de Constricción en cada tirador para girar las tres manecillas coloreadas del reloj, de modo que queden igual que los símbolos del



suelo. A continuación se abrirá una salida en la sala.

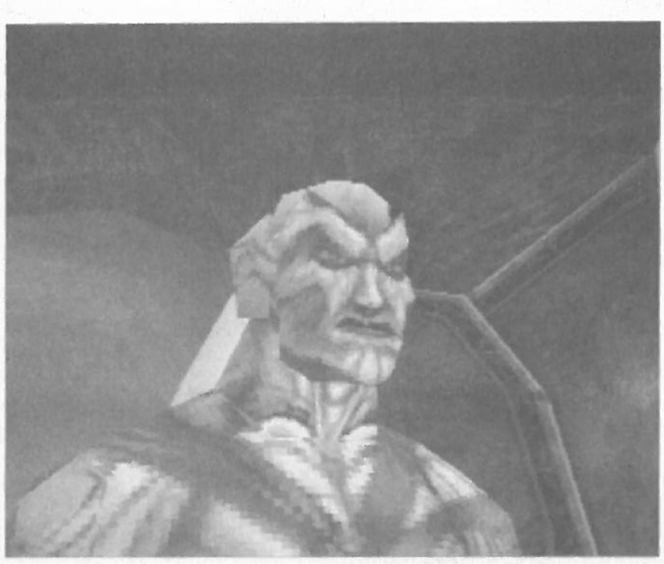
Sigue por este pasillo hasta llegar a una sala con dos grandes engranajes y un bloque de piedra a un lado. Levanta el bloque de piedra y los engranajes empezarán a girar. Salta sobre el pilar que hay al lado de los engranajes giratorios y pasa al Plano Espectral. De este modo el pilar se desplazará hasta el saliente que hay a un lado de la estancia. Avanza por el saliente hasta el Portal entre Planos, vuelve al Plano Material y sigue hasta el péndulo en movimiento. Salta encima del mismo, déjate llevar hasta la puerta y salta. Adéntrate en el pasaje siguiente hasta la primera valla de la derecha. Usa el Proyectil de fuerza para empujar el bloque de piedra hacia el otro lado de la valla, de modo que caiga. Baja por el pasillo principal hasta la siguiente valla de la derecha. Utiliza el Proyectil de fuerza para empujar este bloque más allá de la valla, de modo que caiga. Sigue así hasta llegar a la sala que hay en la parte inferior. Ordena los cuatro bloques que hay allí de modo que el patrón que hay en la parte superior de los bloques sea igual al patrón del centro del suelo, hecho esto se abrirá la puerta de esta estancia. Cruza el umbral, avanza hasta un agujero en



el suelo y déjate caer por el mismo. En la galería de abajo deberás avanzar hasta una gran área con tres salas circulares separadas. En la pared de cada sala hay tres símbolos, un tirador en el suelo con un símbolo parcial y tres símbolos parciales en el suelo que rodea al tirador. Aplica tu habilidad de Constricción sobre cada tirador para girarlo y formar un símbolo completo que sea igual a uno de los de la pared de cada sala. Cada vez que se complete un símbolo, se activará una plataforma oscilante en cada estancia. Salta sobre la plataforma oscilante y móntate en ella hasta un nicho con un conmutador en cada sala. Activa los tres conmutadores para abrir una puerta que se encuentra más atrás, en la galería principal; por esta puerta llegarás al encuentro final con Kain.

KAIN: ENCUENTRO FINAL

Kain aparecerá en los tres niveles de esta gran sala circular.



Empezará en el inferior: golpéalo una vez con el Soul Reaver y se desplazará al nivel siguiente. Avanza hasta ese nivel y vuélvelo a golpear con el Soul Reaver. Kain se moverá hasta el nivel superior, atácale de nuevo con el Soul Reaver y persíguelo hasta el Portal estelar. Entrarás en esa área con Mobius.

GUÍA DE GLIFOS

GLIFO DE FUERZA

Tras derrotar a Melchiah y recibir la habilidad de Cruzar Barreras, puedes ir a por el Glifo de fuerza. Después de entrar en el edificio del clan Melchiah por el cementerio, baja la escalera en espiral, pasa la sala de la Puerta Warp hasta llegar a la primera zona exterior. Tírate al agua y sigue el pasaje submarino hacia la derecha. Al final se abre una zona parecida a un lago. Sigue el muro de la izquierda hasta llegar a una puerta y crúzala en el Plano Espectral. Avanza por el corredor más allá de la puerta y llegarás a un Portal entre Planos, allí deberás volver al Plano Material. Sigue hasta llegar a la sala circular con los tres pilares. Sitúate al lado de cada pilar y empújalo de modo que los tres pilares caigan en el centro de la sala y formen el símbolo de Glifo de fuerza sobre el suelo. Tu recompensa será el Glifo de fuerza.

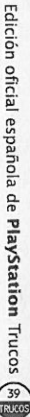
GLIFO DE PIEDRA

Después de derrotar a Zephon y recibir la habilidad de Escalar paredes, puedes ir a por el Glifo de piedra. Después de entrar en el edificio del clan Melchiah por el cementerio, baja por la escalera en espiral, pasa por la sala de la Puerta Warp hasta llegar a la primera zona exterior. Tírate al agua y toma el pasaje submarino que lleva a la izquierda. Al final del pasaje, utiliza los salientes para salir del agua y pasa al Plano Material con el Portal entre Planos



que se encuentra allí. Sube por la pared situada justo detrás del Portal entre Planos hasta el saliente de encima. Sigue el pasaje más allá del saliente hasta una zona exterior y avanza hacia la calavera gigante que constituye los restos de la Retirada de Nupraptor. Salta a través del ojo izquierdo de la calavera y sigue el pasillo hasta una pared que puedes escalar. Sube por la pared hasta un saliente elevado y a continuación escala el muro de la derecha. En la parte superior de la pared hay una delgada plataforma de madera en el aire, salta encima y después al saliente de la izquierda. Aparta a Raziel del muro y pasa al Plano Espectral. Una segunda plataforma de madera descenderá hasta una altura que puedes alcanzar, salta hasta allí. Camina por esta plataforma de madera hacia el saliente de encima, gira a la izquierda y allí encontrarás la tercera plataforma de madera. Salta hasta ella y camina hasta el borde; salta hacia abajo hasta un saliente con un Portal entre Planos.

Pasa al Plano Material y salta hacia arriba para volver a la plataforma de madera. Justo encima del final de esta plataforma se encuentra la cuarta plataforma de madera, salta y súbete a ella. Avanza por esta plataforma hasta una escalera y súbela para llegar a una delgada plataforma de piedra. Sigue por esta plataforma y salta hacia el saliente siguiente. Gira a la derecha y salta hacia el saliente de encima. En la parte superior del saliente, avanza hacia el portal y adéntrate en el corredor. El final del pasaje se abre a una zona exterior que en realidad son las mandíbulas de la calavera caída. En el extremo de las mandíbulas, gira a la izquierda y busca un saliente inferior situada a la izquierda. Salta y planea hasta este saliente y avanza por el mismo a lo largo de la ladera de la montaña. El saliente te conduce a una cueva de la montaña; entra en ella. Después de pasar por dos grandes fosos en llamas, salta al saliente de la derecha situado en el muro y empuja el bloque para que caiga por el borde.



Mueve el bloque hasta la sala siguiente. Se trata de la estancia del Glifo de piedra. Para resolver este puzzle, deberás acabar el mural de las paredes de esta sala colocando bloques en los agujeros de las paredes a fin de completar el mural. Hay seis bloques con dibujos y algunos bloques de más. La mayoría de los bloques están en la sala contigua, puedes llegar a ella por los pasadizos situados en los muros a tu izquierda y derecha. Utiliza los bloques sobrantes para alcanzar los bloques con dibujo situados en la plataforma elevada de la estancia adyacente. Cuando los seis bloques estén colocados en sus receptáculos correctos y se haya terminado el mural, recibirás el Glifo de piedra.

GLIFO DE SONIDO

Después de derrotar al jefe Morlock en la Tumba de los Siete y recibir la habilidad de Proyectiles de fuerza, puedes ir a por el Glifo de sonido. Vuelve al primer pozo inferior de aire en la Catedral Silenciada. Avanza por el corredor en la parte inferior del pozo de aire hasta



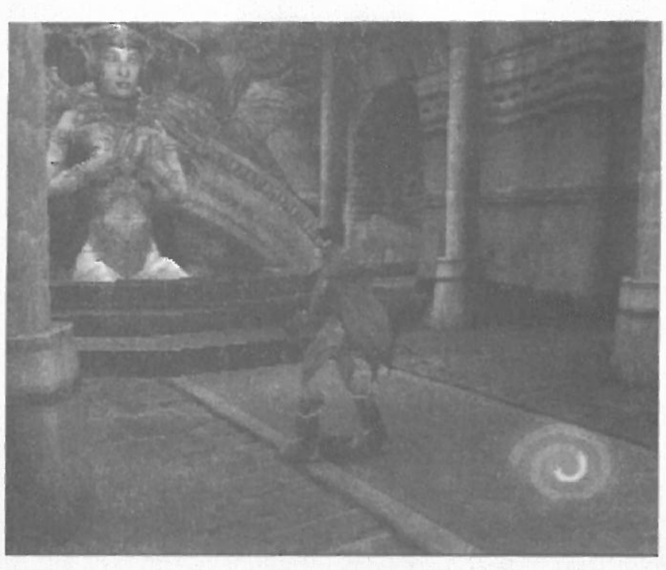
alcanzar un pequeño foso a la derecha, con un muro que puedes escalar en el extremo del foso. Escala la pared, rompe el vidrio situado en la parte superior con el Proyectil de fuerza y entra en el pasadizo que hay detrás. Al final hay una puerta, pasa al Plano Espectral y crúzala. En el extremo opuesto de la sala adyacente se encuentra el Portal entre Planos, donde deberás volver al Plano Material. Recoge el palo en forma de hueso de la pared situada detrás del Portal entre Planos y retrocede a la puerta por la que has entrado en la sala. Utiliza la habilidad de Escalar paredes para subir por el muro hasta el lado de la puerta situada en el saliente superior. A continuación pasa al modo de inspección de tu alrededor y tira el palo de hueso al nicho situado a la izquierda del primer pilar de esta estancia. Pasa al Plano Espectral, salta y planea hasta el primer pilar. En la parte superior de este pilar,



usa el Portal entre Planos para volver al Plano Material, salta hasta el nicho de la izquierda y recupera el palo hueso. Salta para volver al pilar y gira a la izquierda. Salta y planea hasta los dos pilares siguientes, agáchate y coloca el palo de hueso. Utiliza el Proyectil de fuerza para romper la vidriera de colores, recoge el palo de hueso y tíralo al pasaje situado más allá del tercer pilar. Pasa al Plano Espectral, salta hacia el corredor donde has tirado el palo y utiliza el Portal entre Planos de allí para volver al Plano Material. Recoge el palo de hueso y sigue este corredor hasta una sala con una campana. Tañe la campana con el palo de hueso para conseguir el Glifo.

GLIFO DE AGUA

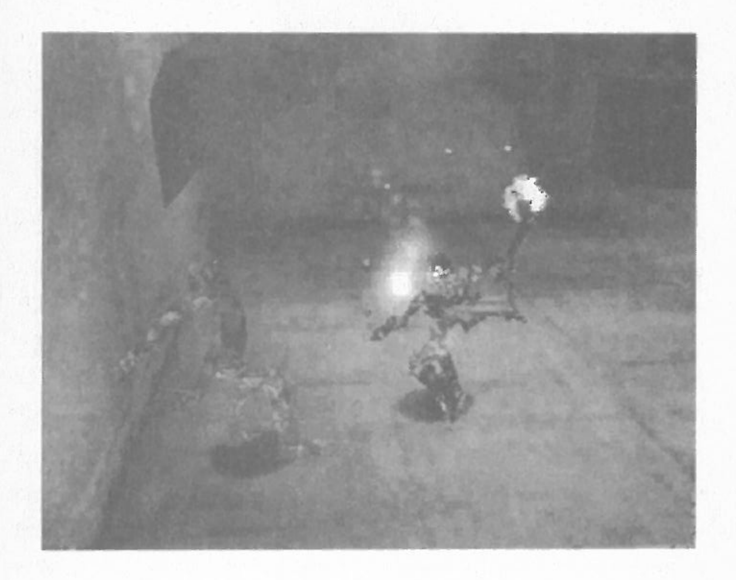
Después de derrotar a Rahab y recibir la habilidad de Nadar, puedes ir a por el Glifo de agua. Vuelve a los acantilados donde se encuentra el Vórtice. Cruza el puente, después



salta y planea hasta la plataforma situada en el Vórtice y gira a la izquierda. Salta hasta el pasaje de la izquierda y avanza por el mismo, a continuación salta al agua que hay al final del corredor. Nada por este pasaje submarino hasta llegar a un área más amplia y sube a la superficie. Sal del agua y busca un pequeño portal de madera en el muro de roca. Entra por el portal y sube las escaleras. Cuando llegues arriba, tira de los dos bloques para sacarlos de la pared y apílalos uno sobre el otro para llegar al saliente situado en la parte superior del muro de la izquierda. Este saliente conduce hasta una apertura de la derecha. Salta y planea sobre el agua hasta la apertura y crúzala. Entonces entrarás en la Ciudad Humana. Gira a la derecha y sigue por el vestíbulo hasta llegar a un portal. Crúzalo, gira a la izquierda y desciende por la rampa. En la parte inferior gira a la izquierda, sigue por el vestíbulo hasta la escalera y sube por ella. Sigue esta galería hasta una sala circular y cruza las puertas dobles de la izquierda. Te encuentras en la



parte central de la Ciudad Humana. Avanza y tírate al agua. Nada hasta la puerta submarina, pasa al Plano Espectral y cruza la puerta. Utiliza el Portal entre Planos para volver al Plano Material y nada hacia arriba por el tubo. La parte superior del mismo se abre a una estancia circular, encuentra el agujero de la pared y nada hacia el mismo. Nada por este conducto hasta que desemboque en una sala pequeña, gira a la izquierda y nada por el tubo. Este conducto termina en una sala cuadrada, nada hasta la superficie, sal del agua y gira a la derecha. Sube las escaleras hacia la sala con una estatua, allí aparecerá el Glifo de agua cuando completes el puzzle. Cruza el portal a la derecha de la



estatua y sube dos tramos de escaleras. En la estancia situada después de las escaleras ascendentes, cruza el agua de un salto y avanza con resolución hacia el muro, allí donde el bloque de piedra está fuera de la pared. Empuja el bloque al agua y desplázalo hacia la derecha en la sala inferior, que tiene un agujero en medio del suelo. Coloca el bloque en el agujero del suelo y la sala empezará a llenarse de agua. Vuelve a la sala de la estatua y recibirás el Glifo de agua.

GLIFO DE FUEGO

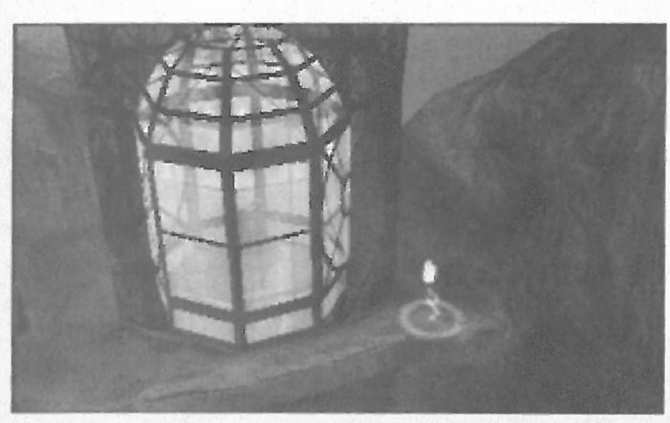
Después de derrotar a Rahab y recibir la habilidad de Nadar, puedes ir a por el Glifo de fuego. Vuelve a los acantilados donde está el Vórtice, gira a la izquierda y dirígete a la zona del clan de Raziel. Cruza la puerta que hay en el extremo del primer pasaje y entra por las escaleras en la zona del primer clan. Cruza la puerta que se abrió antes durante el juego y entra en la siguiente zona de clan a través de las escaleras. Cruza la puerta de la

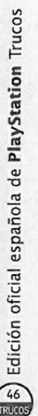
izquierda que hay al final de las escaleras y sigue por el corredor. A la izquierda encontrarás el agua por la que saliste de la Abadía Hundida. Salta al agua, avanza nadando y sigue por el pasaje que hay en la parte superior del muro en la pared siguiente. Sigue este pasaje hasta una sala circular, recoge de la pared una antorcha sin encender y nada hasta la superficie. Salta para salir del agua y encuentra el corredor abierto que no está bloqueado por una puerta o un portal. Avanza por este pasillo y cuando llegues al final, cruza la puerta. Cuando estés en el saliente, pasa al modo de observación de lo que te rodea y tira la antorcha sin encender al pasaje situado en el extremo opuesto de la estancia, lo recogerás de allí más adelante. A continuación vuelve a la sala donde hay agua y cruza el pasaje con la puerta. Al final de esta galería hay una estancia con puertas dobles a la izquierda y una manivela a la derecha. Gira la manivela para abrir el conjunto de puertas sincronizadas, justo después pasa al Plano Espectral para impedir que las puertas se cierren. Cruza las puertas y utiliza el Portal entre Planos para volver al Plano Material. Al final de este corredor has de saltar a la sala con una puerta y una manivela en la pared. Gira la manivela para abrir la puerta y entra allí para volver a la sala donde hay agua. Retorna a la sala a la que tiraste la antorcha sin encender y pasa al Plano Espectral. De este modo se modificarán los pilares de la estancia, que a partir de ahora tendrán escalones. Salta de un pilar a otro hasta llegar al sitio donde tiraste la antorcha sin encender. Utiliza el Portal entre Planos para volver al Plano Material, recoge la antorcha y enciéndela en la gran hoguera que hay allí. Vuelve con la antorcha encendida hasta la sala en la que giraste la manivela para abrir la puerta. En la estancia que situada detrás de ésta hay una estatua con 4 brazos. Usa la antorcha encendida para encender la cesta que sujeta la estatua. Recibirás el Glifo de fuego.

GLIFO DE LUZ SOLAR



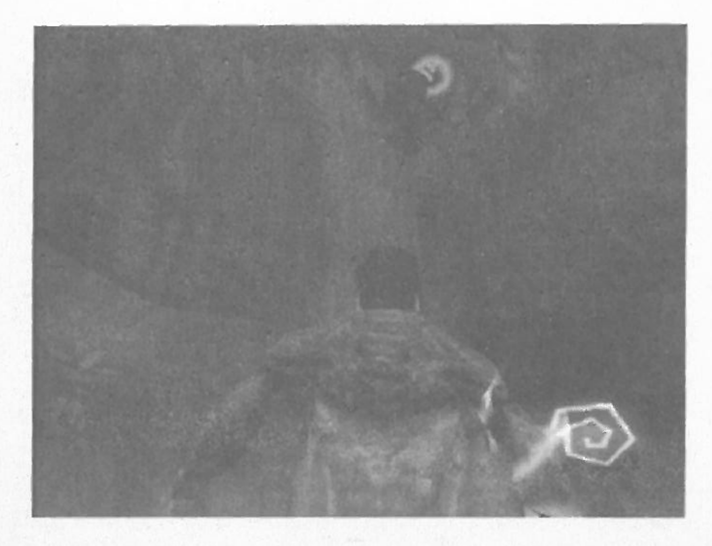
Después de derrotar a Rahab y recibir la habilidad de Nadar, puedes ir a por el Glifo de luz solar. Vuelve a la puerta frontal de la Catedral Silenciada. Salta al foso y nada hacia la derecha, en dirección a la puerta sumergida. Pasa al Plano Espectral y cruza la puerta. Avanza a lo largo del pasaje hasta una sala circular con un Portal entre Planos y vuelve al Plano Material. Nada hasta el pasaje que hay más arriba y entra en el mismo. Este pasaje se abre a una zona exterior, junto al muro de la derecha encontrarás una galería que conduce a una Puerta Warp. Nada hasta la superficie de la zona principal y encuentra un saliente para saltar fuera del agua. Deberás utilizar los salientes para alcanzar la parte superior del faro que hay más arriba. Avanza hacia la derecha y salta hacia arriba para llegar al saliente de la derecha. Ahora te encuentras en la base del faro. Sigue hacia la derecha y salta al saliente que hay en esa dirección. A continuación salta y planea hacia el saliente que tienes a tu derecha con un Ronin encima. Gira a la derecha y salta y planea hacia el saliente contiguo que hay en esa dirección. Sitúate de pie en la parte derecha de este saliente y salta al de arriba. Ahora sitúate en el lado

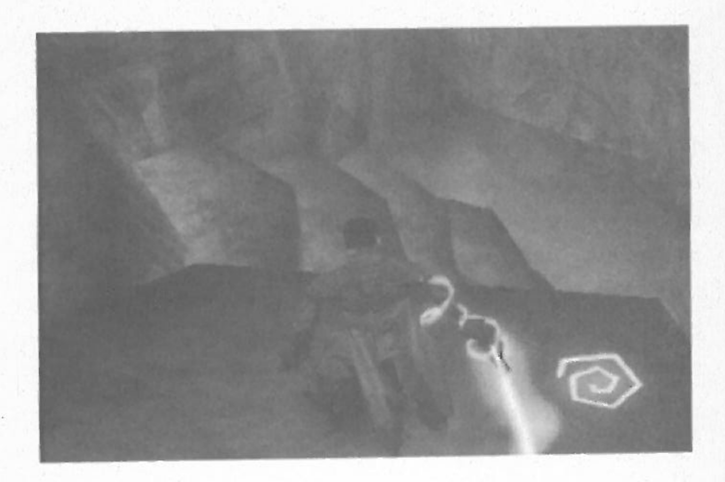




izquierdo y salta al saliente que hay encima. Entra en la cueva de este saliente y avanza por ella hasta salir de nuevo. Gira a la izquierda, salta y planea hasta la parte superior del faro. En la parte izquierda del faro encontrarás una cueva en la que debes entrar. A continuación sigue por el pasaje hasta una puerta. Crúzala y se activará una escena de corta que muestra el camino que conduce hacia abajo. Baja por el camino y entra en el primer nicho que hay a la izquierda del portal. Entra por la puerta y sigue por el corredor hasta una gran estancia con una manivela en el muro de la derecha. Sube por la estructura situada en el centro hasta llegar arriba y empuja el bloque para que caiga de la estructura. Mueve el bloque para acercarlo a la manivela de la pared. Si giras la manivela de la pared, el torniquete del centro de la sala empezará a girar, saldrán llamas de las paredes y el torniquete girará en sentido contrario. El objetivo de este puzzle consiste en colocar en el centro de la estancia el blo-

que que hay al lado del torniquete; gira la manivela y empuja con rapidez el bloque hasta su sitio de modo que impida que el torniquete gire en sentido contrario. Hecho esto, no se apagarán las llamas de las paredes. Vuelve al exterior, hasta la senda que conduce hacia abajo. Sigue la senda y entra en el pasaje que hay a la izquierda en la parte inferior. Al final de este pasaje hay una sala con pilares, más adelante deberás volver para recoger el Glifo de luz solar. Vuelve a la senda del exterior y ponte de cara al agua. Salta por las plataformas circulares que hay en el agua hasta la base del faro y entra por el portal que encontrarás allí. Avanza por esta galería hasta una estancia circular con una pasarela que sigue las paredes hasta la parte inferior de la sala. Baja de un salto a la parte inferior de la sala y entra en el pasaje abierto. Éste desemboca en un grupo de grandes salas. Gira a la izquierda y cruza la arcada triangular para pasar a la estancia contigua. Pasa al Plano Espectral y continúa por las dos salas siguientes hasta un Portal entre Planos, una vez allí, vuelve al Plano



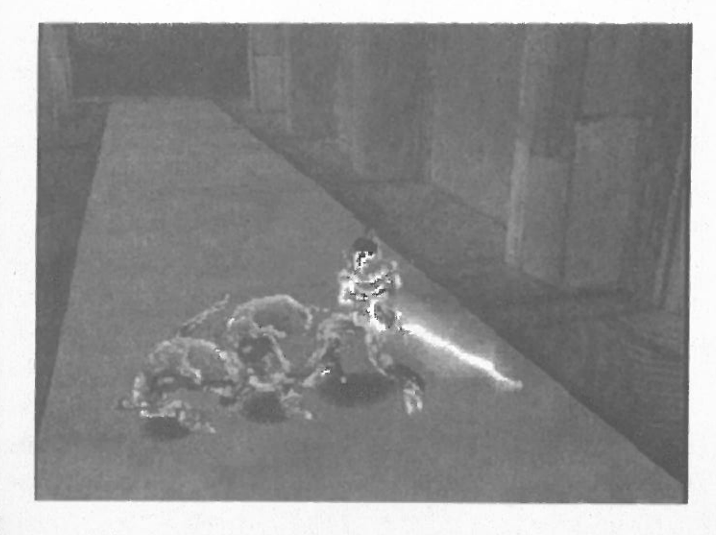


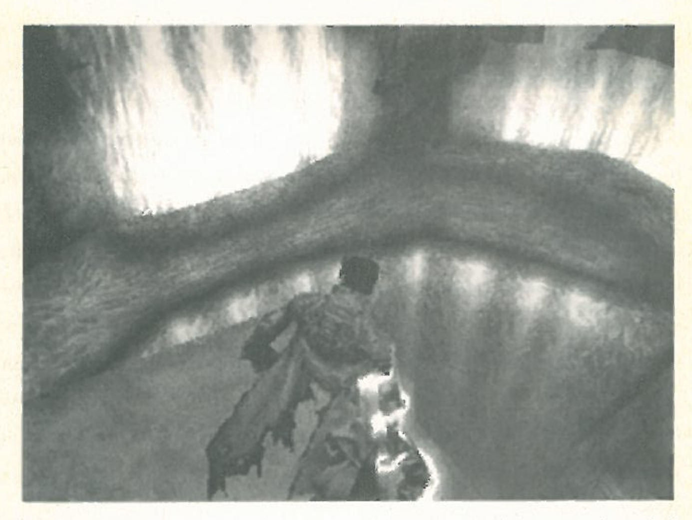
Material. Cruza la puerta que hay después del Portal entre Planos y sigue por el pasaje. Éste conduce a unas puertas dobles, crúzalas y llegarás a la sala adyacente. Avanza hacia la izquierda y salta al foso en el que hay cuatro bloques y dos tubos que sobresalen de las paredes del mismo. Los cuatro bloques están agujereados. Has de disponer los bloques de modo que constituyan un conducto entre los dos tubos. Una vez colocados los bloques, sal del foso y sigue uno de los tubos por un pasaje que conduce hasta un conmutador de rueda situado en el muro que hay al final del corredor. Activa el conmutador para mover el agua y el molino de agua empezará a girar, de modo que se activará el fuelle cercano a las puertas dobles. Utiliza el vapor que hay a la derecha del molino de agua para planear hacia arriba, hasta el fuelle que hay detrás del molino de agua. Súbete al fuelle y salta hacia la pasarela cuando se encuentre en la posición más elevada. Avanza por las pasarelas hacia la izquierda de la parte superior de la sala y entra por el portal. Sigue por esta galería hasta una gran sala con pistones que suben y bajan. Dirígete al

extremo opuesto de la estancia y salta hacia abajo a través de uno de los agujeros del suelo. A continuación has de volver a la alta sala redonda, por las pasarelas que hay en la parte elevada de las paredes de la estancia y salir a la base del faro. Ahora debes volver a la sala donde hay pilares en el agua para recoger el Glifo de luz solar.

FIRE REAVER

Después de derrotar a Rahab y recibir la habilidad de Nadar, puedes ir a por el Fire Reaver. Vuelve a los acantilados donde se encuentra el Vórtice, gira a la izquierda y dirígete a la zona del clan de Raziel. Cruza la puerta que hay al final del primer pasaje y entra en la zona del primer clan por las escaleras. Cruza la puerta que se abrió antes y entra en la siguiente zona de clan por las escaleras. Cruza la puerta de la izquierda que hay después de subir las escaleras y avanza por la galería. A la izquierda la zona de agua por la que saliste de la Abadía Hundida. Lánzate al agua y avanza nadando hasta la primera sala principal. Toma el pasaje de la





pared derecha hacia otra gran estancia. Sólo hay un corredor que salga de esta sala, hacia abajo, síguelo hasta una gran sala circular. Tan sólo hay un pasaje que salga de esta sala, adéntrate en él y empieza el descenso. Al final del pasaje deberás introducirte en una pequeña ventana y seguir a lo largo de la pared de la izquierda hasta un nicho en el que hay una escalera en espiral que desciende. Baja por las escaleras hasta el fondo, a una ventana de vidriera en la pared de la derecha. Rompe esta ventana con el Proyectil de fuerza e introdúcete en la galería. Nada hacia arriba y sal del agua para entrar en un vestíbulo con una gran fogata en el extremo opuesto. Pasa el Soul Reaver por encima de las llamas para transformarlo en el Fire Reaver. Si se apaga al cruzar por el agua o al pasar al Plano Espectral, tan sólo hay que pasar el Soul Reaver por cualquier llama para volverlo a convertir en una Hoja en llamas.

JEFE MELCHIAH

Para derrotar a Melchiah es preciso

empalarlo con las dos puertas laterales y después aplastarlo con la trituradora del centro de la sala. En primer lugar, dirígete a una de las dos puertas laterales de la sala y salta hacia arriba para cruzar una de las ventanas que está encima de la puerta para entrar en una sala lateral. Avanza hasta el conmutador de esta sala lateral y actívalo, sigue pulsándolo para elevar la puerta. Espera hasta que Melchiah esté a medio cruzar el umbral y suelta el conmutador, de este modo caerá la puerta y lo empalará. Ahora dirígete a la otra sala lateral y repite el proceso. Después de empalar a Melchiah con las dos puertas, quedará muy debilitado; sólo podrá utilizar una vez más su habilidad para cruzar barreras. Atráelo hasta el centro de la sala, dentro de la jaula circular, avanza hasta el área del trono y tira del conmutador del suelo para activar la trituradora y destruir al enemigo. Raziel recibirá la habilidad de cruzar barreras y puede volver a cualquier puerta y cruzarla.



JEFES FINALES

JEFE ZEPHON (1)

Se trata de un combate muy fácil. Kain aparecerá en ciertos lugares de la arena y activará el Soul Reaver para disparar contra Raziel. Cuando aparezca, abalánzate contra él y atácale hasta que desaparezca. Tienes que atacarle tres veces para acabar la lucha. Kain romperá el Soul Reaver contra la cabeza de Raziel y desaparecerá. Entonces, pasa al Plano Espectral y recoge el Soul Reaver. Aparecerá Ariel, que te dirá que te dirijas hacia la Catedral Silenciada. Ten presente que siempre puedes volver a los Pilares para obtener más información de Ariel y almacenar salud y energía Glifo. Para abandonar esta sala, abre la puerta principal dirigiendo el Soul Reaver contra ella.

JEFE ZEPHON (2)

Tras entrar en la cámara de Zephon y presenciar la escena de corte, acércate lo suficiente para que intente apuñalarte con las piernas. Cuando clave una pierna en el suelo, atácala. Entonces Zephon pondrá un huevo. Recógelo y corre hacia la entrada, donde un cazador caído tiene un lanzallamas activado y pasa el huevo por encima del fuego. Acércate un poco a Zephon, pasa al modo de observación de tu alrededor y tira el huevo ardiente contra la cabeza de Zephon. Continúa así, recogiendo huevos, encendiéndolos y tirándolos contra Zephon hasta destruirlo (tres huevos). Si les has destruido todas las



piernas y aún necesitas más huevos, sólo tienes que acuchillar su saco de huevos y sacar uno. Si pasas al Plano Espectral, adéntrate en alguno de los dos pasillos de los lados para encontrar generado-

res de almas que repondrán tu salud. Cuando mates a Zephon recibirás la habilidad de Escalar muros.

JEFE MORLOCK

Salta al centro del área donde te espera Morlock. Acércate lo suficiente para auto-encararlo y acuchíllalo y esquiva sus golpes hasta que Morlock empiece a flaquear. Entonces atrápalo y tíralo al agua que rodea la plataforma central. Después de derrotar al jefe Morlock, Raziel recibirá la habilidad de Proyectiles de fuerza.

JEFE RAHAB

Tras entrar en la cámara circular en el Plano Espectral, salta a la escalera de pilares hasta llegar al más elevado y pasa al Plano Material. Rahab aparecerá nadando en el agua que hay bajo Raziel. Para derrotarlo dispara contra las ocho ventanas circulares de las paredes de la sala con el Proyectil de fuerza o el de Soul Reaver. Hecho esto, tu enemigo causará muy pocos daños, pero no te acerques al agua o Raziel volverá al Plano Espectral. Cuando derrotes a Rahab, Raziel conseguirá la habilidad de Nadar.



JEFE DUMAH

No es muy difícil. Sólo tienes que conducirlo hasta el horno para que lo devoren las llamas. Recibirás la habilidad de Constricción después de derrotar a Dumah. Fácil.

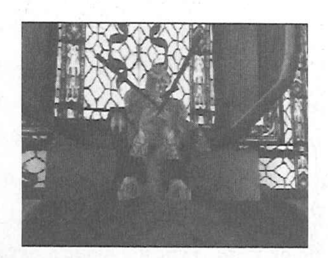


GUÍA DE PORCIONES DE SALUD Y DIAMANTES

Por todo Nosgoth hay muchas áreas secretas con potenciadores especiales que fomentan las habilidades de Raziel.

Hay 15 potenciadores de salud (pequeñas porciones de tarta de color amarillo brillante), que aumentan la salud de Raziel en el Reino Material. Cuando obtengas la quinta, se añadirá una sección extra a tu espiral de salud (visible en la parte inferior derecha de la pantalla). El contenedor de tarta se vaciará y será hora de ir a buscar nuevas porciones.

También hay cinco Glifos de poder de diamante (objetos flotantes de color púrpura con el icono de un ojo en su interior) que aumentan la capacidad de invocar hechizos de Raziel. La barra de poder de hechizos aparece en la parte superior izquierda de la pantalla, y cuando recoges un diamante el número del marcador aumentará. Encontrarlos es la parte difícil. Es posible que veas una porción de salud o un glifo diamante, pero no podrás tomarlo hasta que hayas matado a uno de los jefes del juego, devorado su alma y conseguido su habilidad.



PORCIONES DE SALUD

Al derrotar a Melchiah, Raziel recibirá el poder de atravesar barreras en el Reino Espectral. Esto abre el camino a tomar las porciones de salud uno a seis.

1. Cuando salgas de la guarida de Melchiah, el Dios Elder te dirá que vuelvas al Santuario de los Clanes. Cuando termina esta secuencia, sumerge a Raziel en el estanque de



agua de la derecha. En este estanque hay dos bóvedas cerradas por puertas ornamentadas. El paso por una de las puertas te lleva a la sala del puzzle del Glifo de la Fuerza, mientras que la otra te lleva a la primera porción de salud.

2. Vuelve atrás por el territorio del Clan de Raziel. Cuando llegues a la puerta que se abrió al matar a los dos vampiros enemigos al principio de esta sección mira a tu izquierda, verás una porción de salud tras una barrera a mitad del muro. Mira a tu derecha y verás un bloque de roca desmoronado, tómalo y muévelo hacia el otro muro. Trepa, cambia al Reino Espectral, pasa a través de la barrera y recoge tu segunda porción de salud.

3. La siguiente porción implica un gran desvío (y probablemente es mejor dejarla para más adelante en el juego, pero iremos ahora y así ya sabes dónde está). Sal del Territorio del Clan y vuelve a los acantilados del sacrificio. Ve a la izquierda y salta sobre el abismo hacia el siguiente saliente de roca. Baja a tu izquierda y verás un pasadizo, salta hacia él y trepa por la colina antes de zambullirte en otro charco de agua. Cuando termina el pasadizo, gira a la izquierda y trepa por los altos escalones antes de metamorfosearte de nuevo al Reino Material con el portal llano a la izquierda. Evita a los cazavampiros, ve a la derecha y atraviesa la puerta de madera con luces oscilantes sobre ella. Hay un muchacho con un lanzallamas tras la puerta, de modo que deténlo o pásalo, depende de lo malvado que te sientas. (Si NO atacas a los humanos, ellos te venerarán en lugar de intentar asarte o llenarte de agujeros). Hay un puzzle de bloques deslizantes en la parte superior de los escalones: complétalo y deslízate hacia la Fortaleza humana. Eventualmente llegarás a un gran patio abierto con un puente y una torre, cruza el puente y sube por la rampa de la derecha. Hay una puerta tras la torre, atraviésala y sube las escaleras. Llegarás a una gran sala con un canal en ella, salta el canal y cierra el paso del agua con el interruptor de la izquierda. Baja de un salto al canal y síguelo hasta

una sala con dos bloques y un vampiro sorbedor de almas. Destruye al vampiro (es mejor así), y arrastra ambos bloques hacia la repisa de la derecha de la sala. Lánzalos uno por uno a la repisa, luego lanza uno sobre el otro. Trepa, cambia al Reino Espectral y atraviesa la puerta, luego sube las escaleras hasta una sala circular. Hay un portal plano aquí, cambia de nuevo al Reino Material, dale al interruptor encima de la escaleras para abrir otra puerta y verás la cuarta porción de salud flotando sobre una fuente. Ha sido un largo viaje, de modo que mejor será que te hagas con ella.

4. Ahora vuelve al Santuario de los Clanes. En el extremo derecho de este edificio hay una puerta por la que puedes pasar, la porción de Salud se encuentra en el otro lado. Ahora estás preparado para el primer encuentro con tu maestro. Kain vive en el trono central de la habitación de este edificio, así que humíllale golpeandolo tres veces y robándole el Soul Reaver (lo necesitarás más tarde).

5. En tu camino hacia el exterior del Santuario, el Dios Elder te dirá que visites la Catedral, donde vive tu hermano Zephon. La ruta más rápida es a través de la puerta de madera que hay a tu derecha y volver al interior del área de entrenamiento. Cuando bajes a la habitación donde aprendiste a mover bloques, verás un estanque de agua a la derecha. Zambúllete, atraviesa la puerta y recoge la quinta porción de salud. Ahora tienes 5 porciones, tu espiral de salud se ha incrementado, por aquí no hay más porciones, es hora de ir a buscar más.

6. La sexta porción de salud se encuentra oculta en la Catedral Silenciada. Tendrás que solucionar varios puzzles antes de que la puedas conseguir, (de hecho, la Catedral es un inmenso puzzle) de modo que es una buena manera de saber cuánto cerebro le queda a Raziel. Una vez resuelvas el primer puzzle de bloques, y actives los interruptores para conectar el ventilador de la habitación principal, ve hacia arriba a través de la puerta de madera de tu derecha. Aún hay dos puzzles de bloques más que resol-



ver en las habitaciones de este corredor, y dos campanas más que tocar para romper la gran ventana del final. Una vez has completado estas tareas, mueve la siguiente palanca. Esto abrirá temporalmente una puerta, recuerda que puedes parar el tiempo cambiando al Reino Espectral, haz esto rápido y la puerta no se cerrará sobre ti. Salta abajo y ve a través de la puerta, sube la rampa de la izquierda y vuelve al Reino Material a través dei Portal. Hay una puerta de madera delante de ti; atraviésala y salta a través de la grieta hacia otra puerta. Eventualmente alcanzarás una habitación con un obelisco, una puerta y dos vampiros trepadores. Cambia al Reino Espectral y pasa a través de la puerta a la siguiente habitación. Hay una pequeña repisa con un portal al final de esta habitación, salta dentro y volverás al Reino Material. Ahora desciende y resuelve las dos partes del puzzle con los bloques. Esto romperá las puertas de cristal en el obelisco. La porción de salud se encuentra escondida aquí.

Antes de que puedas recoger otra porción de salud deberás destruir la telaraña de Zephon. Abosrbiendo el alma de este jefe, darás a Raziel la habilidad de escalar autenticos muros durante el juego, pero sólo cuando se encuentre en el Reino Material.

7. La séptima porción de salud se encuentra oculta en lo alto de la repisa del pilar circular del área de entrenamiento. Dirígete ahí, sube por el muro y recoge la porción de salud. Fíjate que los muros que puede trepar Raziel son de diferente textura que el resto de muros que hay en el juego.

8. La octava porción de salud te llevará de nuevo a territorio Melchiah. ¿Recuerdas la puerta mental que activaste justo después del cementerio? Bien, porque ahora la porción se encuentra justo al otro lado. Deforma esta ubicación y ve hacia el gran estanque de agua Hay tres pilares rotos sobresaliendo del agua, salta al segundo y mira a tu derecha. Hay un muro que podrás escalar, pero eso implica deslizarse por encima del agua para llegar. No

te preocupes por el agua, tan sólo sigue adelante y salta, Raziel se agarrará al muro y lo escalará, la porción de salud se encuentra en el borde superior.

9. La novena porción significa hacer otra visita a la Fortaleza Humana. Cuando alcances el atrio, sube por la rampa de la izquierda y traspasa la puerta. Sube por las escaleras y accederás a la parte más oculta de la fortaleza. Estás en una habitación con una cascada de agua goteando por la pared. Esta cascada oculta un muro que puedes escalar, sube y recoge la porción de salud.

No hay más porciones de salud hasta que no derrotes a tu hermano Rahab en la Abadía Hundida. Ello te dará la habilidad de nadar, lo que significa que Raziel no volverá al Reino Espectral cada vez que caiga dentro del agua. Tambien te dará acceso a tres porciones de salud que antes no podías tomar.

10. Regresa al exterior de la Catedral Silenciada y salta al foso que la rodea. Nada a la izquierda y baja por el pasillo hasta que puedas alcanzar un borde al que puedas saltar. A la izquierda hay un muro que podrás trepar, la décima porción se encuentra al final del borde superior. Esto hará que la espiral de Raziel vuelva a crecer, and vacía el contenedor para ir a por las últimas cinco. Usa la puerta mental en este área para volver a la habitación que hay más alla del cementerio de Melchiah, y preparate para conseguir la undécima porción.

11. Salta al agua en el exterior de la habitación y nada al final izquierdo de la piscina. Baja por el corredor y salta hacia la parte superior de la repisa para que empiece la sección del Glifo de Piedra en el juego. Una vez consigas la mandíbula de la calavera en la parte superior de esta sección, deslízate por el saliente de roca de la izquierda. Ve hasta la mitad del camino a lo largo del saliente, párate y mira a la derecha a traves del cañón. Hay una estructura de ladrillos con un muro escalable a su derecha. Hay también un gran bloque cuadrado en lo alto de este muro que impedirá cualquier

intento de escalarlo. Raziel, como criatura inteligente que es, ha recogido todo lo que necesita para mover el bloque de esta parte del juego. Un certero disparo de fuerza, o una buena explosión del Soul Reaver tendrá que ser suficiente para mover el bloque fuera de este estratégico camino. Ahora vuela a través del cañón hasta llegar al muro escalable, sube por él y consigue tu próxima porción de salud.

12. Ahora vuelve a la Fortaleza Humana. Una vez entres en el atrio salta al agua y destruye el exterior de la puerta circular con el Soul Reaver. Esto te conducirá a una serie de túneles sumergidos que te llevarán a la sección del Glifo de Agua. Cuando alcances los escalones que te llevarán a la estatua de la Sacerdotisa del Agua, gírate y verás un muro escalable al otro lado del agua. Salta hasta el muro y escala hasta el corredor que te llevará hasta la duodécima porción de salud.

Solo quedan 3 porciones, pero no podrás conseguirlas hasta que no derrotes a tu hermano, Dumah, porque él te dará la habilidad de constricción. Raziel puede ahora seguir el rastro de energía cuando corra alrededor de auténticas estatuas o interruptores.

13. La porción de salud número trece no está lejos de la habitación del trono de Dumah. Vuelve aquí después de la explosión tras derrotarle y toma el paso a la derecha de donde tumbaste la columna. Esto abrirá paso a un patio con una estatua en medio y cuatro puertas. Constriñe dos veces la estatua y se abrirá la puerta directamente al otro lado de por donde entraste, y al final de la nueva sala hay una Porción de Salud. Ah, mejor mata a los dos vampiros de aquí o no podrás salir de la sala.

14. Usa una puerta deformante y vuelve a la Abadía Sumergida. Tras saltar hacia la entrada de la Abadía llegarás a una sala con cuatro pasadizos de madera con un eje de metal entre ellos. Constriñe el eje y se vaciará de agua la parte inferior de esta sala. Salta abajo y verás dos bloques que puedes retirar del



muro. Al quitar uno de ellos accederás a una sala llena de potenciadores de maná de Glifo, y al quitar el otro obtendrás la porción de salud número 14.

15. Sólo falta una. Vuelve al Territorio del Clan de Raziel y ve hacia la pequeña torre con el interruptor del puente levadizo. Hay un gran interruptor en medio del suelo aquí y te estarás preguntando qué hace. Constríñelo una vez en dirección opuesta a las agujas del reloj y girará, ahora pulsa el interruptor de la pared y bajará otro puente levadizo. Crúzalo para ir a un pasillo que lleva a una sala llena de pilares con la última porción de Salud. Raziel tiene ahora toda la salud posible y la espiral está completa.

DIAMANTES DE PODER DE GLIFO

La recolección de Porciones de Salud te habrá familiarizado con el entorno, de modo que encontrar los Diamantes de poder de Glifo simplemente te llevará de nuevo a regiones bien conocidas en las que hay secretos por descubrir.

1. El primer diamante puede recogerse tras la confrontación con Kain, donde Raziel obtuvo el Soul Reaver. Ve a la sala tras el patio de Melchiah, sal de esa sala y salta a través de los pilares rotos que sobresalen del agua. Esto te llevará hasta una puerta que conduce a una pequeña sala con tres criptas en su interior, dos en el nivel superior, una en el inferior. Mira atentamente el lateral de la cripta del nivel inferior, tiene dos Soul Reavers cruzados. Hunde el Soul Reaver en el lateral de la cripta y se deslizará y abrirá. Salta abajo y llegarás a una nueva puerta, usa el Soul Reaver para abrirla y retrocederá para revelar una sala circular con potenciadores de maná de Glifo y el primer Diamante.

2. Los Diamantes dos y tres pueden conseguirse tras conseguir la habilidad de escalar. El segundo está en la sala principal de la Catedral Silenciada (donde activaste el ventilador del primer piso). Pasa al Reino Espectral y trepa por la tubería hasta el portal planar, luego cambia

de nuevo al Reino Material. Salta a la plataforma de metal de la derecha y verás un muro escalable al principio de esta plataforma (alternativamente, puedes saltar en la corriente de aire causada por el ventilador y planear hacia esta plataforma). Trepa aquí y baja por el pasillo que lleva hacia la derecha. Rompe la ventana y baja al siguiente pasillo. Hacia la derecha es visible el segundo Diamante, flotando en el aire.

3. El Diamante número tres requiere un nuevo viaje a la Fortaleza Humana, donde sus ocupantes probablemente ya están hartos de verte. Ve al patio y hacia la izquierda, a través de la puerta del área donde encontraste la Porción de Salud en la parte superior de la cascada. Abandona de un salto esta cornisa y deslízate girando hacia la bóveda de la izquierda. Sigue haciendo esto hasta girar la esquina y podrás ver una cornisa en el edificio central de este área. Deslízate hacia esa cornisa, luego deslízate de nuevo hacia la siguiente bóveda disponible a la derecha en la sección exterior. Salta y deslízate alrededor de las bóvedas de nuevo hasta girar la esquina y podrás ver la nueva cornisa central. Deslízate por ella y pulsa el interruptor que hay en el muro posterior. Se abrirá una puerta directamente debajo de la cornisa. Baja de un salto y cruza la puerta. Divisarás un muro escalable a la derecha: trepa por él y sigue el pasillo hasta una serie de escalones que llevan a una sala circular. Hay dos tipos con lanzallamas en la base de los escalones, de modo que piensa en un justo castigo, y aplícaselo. Encontrarás el tercer Diamante en la parte posterior de esta sala.

4. El cuarto diamante puede recogerse tras conseguir la habilidad de nadar. No está lejos del barco desierto que viste al empezar el nivel de la Abadía Sumergida. Ve hacia allí, salta al lago y nada hacia la derecha del barco donde encontrarás un túnel sumergido que lleva a una sala llena de agua. El Diamante lo encontrarás en la parte posterior de esta sala. Cuidado con los Rahabim enemigos – también saben nadar y pueden sorber tu

alma – que se muestran MUY enfadados cuando invades su territorio.
5. Para hallar el último Diamante, vuelve a la torre del puente levadizo en el Territorio del Clan de to Raziel tras conseguir la habilidad de constricción. Aplícala al interruptor central dos veces en sentido contrario a las agujas del reloj, pulsa el interruptor de la pared y cruza el nuevo puente levadizo. Esto te llevará a un pasillo que conduce a una sala con dos cornisas, tres bloques y una peana elevada. Deberías poder ver el diamante en la cornisa superior al fondo de la sala. Usando la peana como tope, apila los tres bloques y arrástralos entre la peana y el muro del fondo. Trepa a la peana y haz un salto largo a los bloques, luego salta hacia la cornisa que tiene el diamante. Al recoger éste Raziel tendrá el poder de Glifo al máximo, y le permitirá invocar más hechizos sin quedarse sin energía.

CÓDIGOS ESPECIALES

Ah, la irreprimible sensación de que si un juego no admite trampas no es un juego completo... Para que te entretengas con la embriagadora sensación de poder que llevan asociados, te presentamos los siguientes...

CÓDIGOS

Restaurar salud
Abajo, círculo, arriba, izquierda, arriba, izquierda

Aumentar y subir energía un nivel más.
Derecha, X, izquierda, Triángulo, arriba, abajo.

Aumentar energía al máximo (nivel 4)
Derecha, círculo, abajo, arriba, abajo, arriba.

Herir Raziel
Izquierda, círculo, arriba, arriba, abajo.

Recargar Glifo/magia
Derecha, derecha, izquierda, trián-



gulo, derecha, abajo.

Restaurar barra de Glifo al máximo (52 puntos)

Triángulo, derecha, abajo, derecha, arriba, triángulo, izquierda.

Activar habilidad «atravesar barreras»

Abajo, círculo, círculo, izquierda, derecha, triángulo, arriba.

Activar habilidad «Soul Reaver»

Abajo, triángulo, L2/R2, derecha, derecha, abajo, abajo, izquierda, triánuglo, abajo, izquierda.

Activar habilidad «escalar muros»

Triángulo, abajo, L2/R2, derecha, arriba, abajo.

Activar habilidad «Fuerza»

Izquierda, derecha, círculo, izquierda, derecha, izquierda.

Activar habilidad «nadar»

Arriba, círculo, abajo, derecha, círculo, izquierda, arriba.

Activar habilidad «Constricción»

Abajo, arriba, derecha, derecha, círculo, arriba, arriba, abajo.

Forjar Soul Reaver con Fuego (activar Fire Reaver)

Abajo, arriba, derecha, arriba, abajo, izquierda, círculo, derecha, abajo.

Impregnar Reaver = Fuego (si has pasado a través de la llama)

Triángulo, derecha, abajo, círculo, arriba.

Impregnar Reaver = Ariel Reaver (sólo efecto gráfico)

X, derecha, arriba, arriba, triángulo, izquierda, izquierda, derecha, arriba.

Impregnar Reaver = Kain Reaver (sólo efecto gráfico)

X, círculo, derecha, triángulo, izquierda, izquierda, derecha, arriba.

Permitir girar siempre (+ habilidad «nadar», etc)

Arriba, arriba, abajo, derecha, derecha, izquierda, círculo, derecha, izquierda, abajo.

EL AUTOR
CRISTOPHER PATRICK BRUNO

Christopher Patrick Bruno, el hippie residente de Crystal Dynamics, ha escrito indicaciones y recorridos de todos los juegos de Crystal Dynamics durante los últimos cuatro o cinco años. Es el encargado de la atención al cliente, reúne las indicaciones para la línea telefónica de Crystal Dynamics y prueba todos los juegos de principio a fin. En la actualidad vive en Santa Cruz, California, y cuando no está trabajando 12 horas diarias para obligar a que los juegos se pongan en forma, le encanta conducir su furgoneta VolksWagen hasta la playa y alejarse de los videojuegos. Seamos comprensivos.



SOUL REAVER ...LA GUÍA

Edición oficial española de **PlayStation** Trucos







EN EL INTERIOR...

La opinión de PSM

La historia

La guía paso a paso

Guía de Glifos

Jefes finales

Guía de porciones de salud y diamantes

Códigos especiales

El autor

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER



Edición Oficial Española
PlayStation Trucos